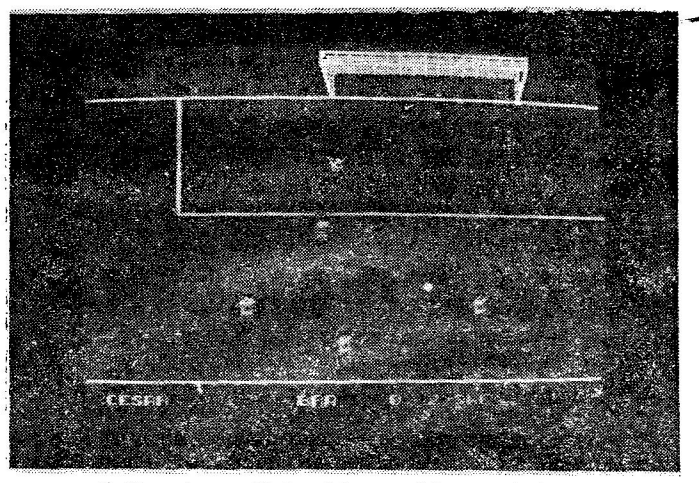
JOGOS DE 16 BITS | Por NUNO ALMEIDA

ITÁLIA 1990
—O ESPECTÁCULO DO ANO EM JOGO ESPECTÁCULO

Italy 1990, da US Gold é o grande jogo de computador para o Mundial de Futebol

Escolhida a selecção, determina-se a posição dos jogadores no terreno

Um toque de «Cinemaware», não?



Gráficos bem cuidados dobram o interesse do jogo

Título: «Italy 1990»
Género: Simulador/acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

O pontapé de saída para o início de mais um Campeonato do Mundo de Futebol e tudo quanto é editora de «software» a aproveitar a febre por estas coisas, para lançar um título alusivo ao Itália 90. Eis, em poucas palavras, o panorama actual do mercado, que foi invadido por um exagero em jogos do desporto-rei. E não se pense que o Campeonato do Mundo só chegou aos jogos de computador. Por incrível que pareça, já foram lançados «joysticks» com as cores de cada uma das selecções presentes no Mundial! Quem, por exemplo, torcer pelo Brasil, trate de aranjar um «joy» todo verde e de manípulo amarelo para si...

Bom, mas no que toca ao *Italy 1990* da US Gold, pode dizer-se que é o melhor simulador de futebol inspirado no Campeonato do Mundo. Ao jogador, cabe a missão de controlar uma das selecções presentes no Mundial, sendo cada selecção constituída obviamente por 11 jogadores, mais os suplentes.

Antes de cada encontro pode determinar-se quais os jogadores da nossa selecção que jogam, assim como as posições que deverão ocupar no terreno. Depois vem a futebolada alegre e descontraída, que dá até para especular ou vingar os resultados do Itália 90.

Felicidade das felicidades, é que o jogo vai chegar também ao Atari ST, Commodore 64/128, Amstrad e Spectrum.

Importante é dizer-se que tal, como aconteceu com os anteriores simuladores da modalidade, este *Italy 1990* também tem em conta as características técnicas de cada jogador real. O computador tem em memória os dados técnicos referentes a todos os jogadores presentes em Itália. E, de facto, observam-se diferenças de velocidade entre eles, enquanto estamos a jogar! No canto inferior esquerdo do «écran» é possível tomar conhecimento do nome do jogador que tem a bola em seu poder.

A US Gold introduziu um estilo de apresentação semelhante a uma transmissão televisiva. Agora observam-se certos momentos da partida de diferentes locais do estádio, o que constitui uma inovação nos jogos de computador. Assim, existem «écrans» próprios para a marcação de «penalties», cantos e pontapés de baliza.

Em resumo, um grande jogo, para um Campeonato do Mundo que promete ser brilhante. Mas, atenção, é bom não confundir esta produção da US Gold com o *Italy '90* da Code Masters, porque este último título é a coisinha mais triste e descabida que algum Campeonato do Mundo de Futebol já pôde apreciar. Cuidado, não levem gato por lebre...

Gráficos 90%
Animação 86%
Som 73%
Jogabilidade 87%
Dificuldade 53%
Conselho:
Obrigatório, claro.

84%

VÊM AÍ...

Novidades no grupo Don Bluth

Quem gostou do *Dragon's Lair I* e *II* vai, em breve, ter mais títulos disponíveis. Trata-se de *Dragon's Lair — Time Warp* e *Dragon's Lair — The Legend*, duas produções que vão dar que falar nos 16 bits.

A série *Space Ace* também não fica atrás, porque já está previsto um *Space Ace II* com o subtítulo *Borf's Revenge* (ao que parece a vingança do Borf vai ser terrível e só um bom «poke» poderá ajudar a resolver as coisas).

O próximo projecto da SBIM (Sullivan Bluth Interactive Media) vai, no entanto, ser o jogo *The Sea Beast and Barnacle Bill*, que promete gráficos, animação e som com a qualidade máxima que um 16 bits pode oferecer e a jogabilidade, ao que parece, vai aumentar bastante.

A SBIM já prometeu, também, que o filme *All Dogs go to Heaven* vai ter uma versão no computador.

Cá ficamos à espera... deles todos.

SAMSUNG
Electronics
Agora em Portugal
COMPUTADORES SAMSUNG
Qualidade a baixo preço
Teclado português de 102 teclas
manual do utilizador em português
VERSÕES:
XT
AT
386
PORTÁTEIS

CONSULTE-NOS
OU UM DISTRIB. AUTORIZADO

IMPORTADOR OFICIAL
comercial laborum
• R. Prof. Francisco Gentil, 6-A
Telheiras Sul — 1600 Lisboa
Telef. 759 95 57 – Fax 759 95 54
• Rua da Restauração, 83-2.º — 4000 Porto
Telef. 69 93 82 - 69 57 67 - Fax 65 847 – Telex 23156

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO DISTRITO DE
SETÚBAL
SAMSUNG
COMPUTADORES
G.E.O. Informática
RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75
CAMPANHA DE VERÃO
DESCONTOS ESPECIAIS
• PROFISSÕES LIBERAIS
• PROFESSORES
• ESTUDANTES
• CARTÃO JOVEM
ACEITAM-SE AGENTES

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Space Harrier II, o I com retoques e pouco mais, uma forma fácil de lançar jogos no mercado sem ter de mexer muito com a massa cinzenta. Resta saber se o lado monetário compensa essa paixão pela posição horizontal para ganhar dinheiro

VOLTA O DISCO E... ...TOCA O MESMO

Título: SPACE HARRIER II

QUEM gostou de *Space Harrier* pode sair a correr que a sequela já está aí. Quem não ficou muito impressionado com o primeiro jogo pode ficar descansado em casa, talvez a pensar em como algumas coisas mudam tão pouco. É o caso vertente.

Eis outro título da Grandslam/Teque que não merece muitas linhas (o outro é *Scramble Spirits). Space Harrier II* é o *Space Harrier* original com um bonito gráfico pendurado do lado direito, algumas novidades no écran de acção, «sprites» algo mais cheios (garante a Teque, que programou) e o mesmo esquema de três dimensões que, se fez sucesso em 1986, não consegue hoje ser uma coisa do outro mundo.

A pé ou deslizando no espaço o herói tem pela frente 12 níveis fervilhando de acção, com um tudo-nada de excesso de dificuldade, algo que parece agradar sobremaneira aos «viciados» no género, mas consegue pôr muita gente a pensar que quanto mais lento melhor.

Space Harrier II pode ser um jogo interessante para quem não conhece o primeiro. Os que já possuem esse bem podem procurar qualquer outra coisa para passar o tempo. A não ser que... bem, então, nada a fazer, divirtam-se.

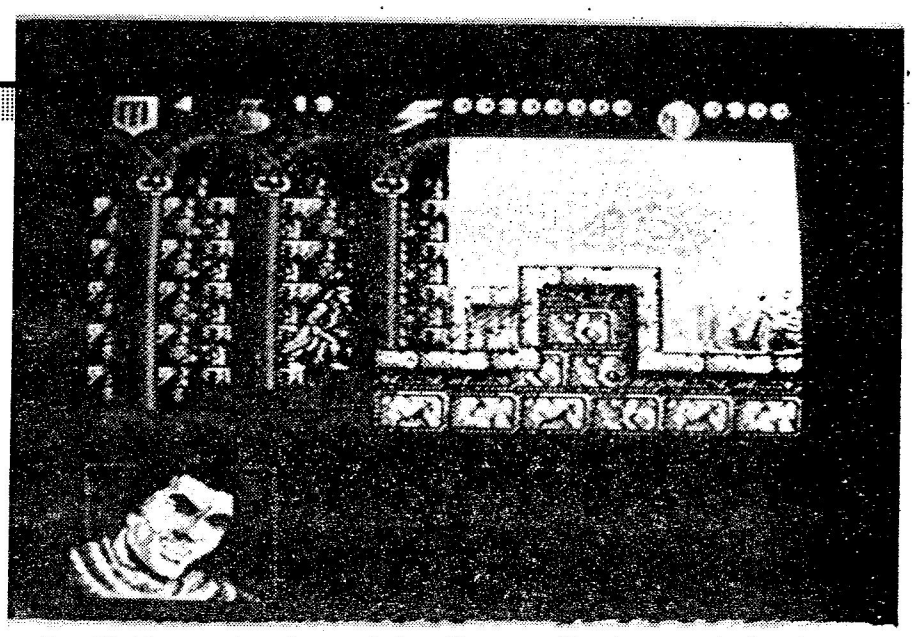
Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 10,9
Conselho: A decisão cabe-lhe a si leitor.

HERÓI ESPANHOL PROMETEU MAIS

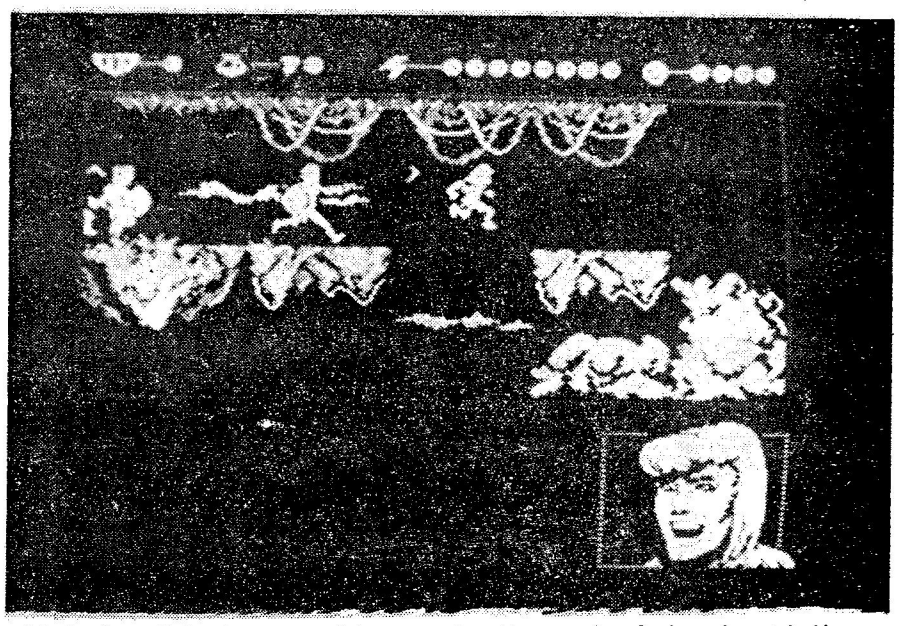
Título: EL CAPITAN TRUENO

JÁ tanta gente tratou de jogar «Capitan Trueno» que a aparição do jogo nesta coluna serve unicamente para marcar uma posição em relação a um título da Dinamic que se esperava, francamente, mais evoluído face à oferta de casas como a Toposoft.

Escreveu-se aqui, ainda antes do lançamento de «El Capitan Trueno», que a Dinamic parecia apostada em não ficar atrás da sua grande rival, responsável pela trsnsposição de um clássico da literatura para o Spectrum — Viagem ao Centro da Terra. Ao trazer para os computadores um dos mais conhecidos personagens da banda desenhada espanhola de há uns anos atrás, a Dinamic parecia querer fazer jus a essa ideia. De alguma forma, passou-lhe ao lado.



O capitão Trueno mal se vê na confusão gráfica que a Dinamic nos serviu. Quando surge, fá-lo rodeado por um quadrado revelador das deficiências técnicas ainda presentes nalgumas edições espanholas



Crispim é o saltador do grupo, o único capaz de subir as cordas. Aqui, porém, viaja já na segunda parte do jogo, uma corrida ao estilo de Freddy Hardest

Não se queira entender, pelo que acima fica referido, que «Capitan Trueno» é um jogo mau. Longe disso, a proposta da equipa integrada por Javier Bravo na programação, Raul Ortege e Ruben Rubio nos gráficos, uma Gamesoft que entregou à Dinamic a comercialização, é boa e capaz de divertir por muitas horas. Mas fica, de facto, abaixo daquilo que se esperaria.

A primeira secção é engraçada mas confusa na área de acção e graficamente falha com a utilização do quadrado na zona em que o herói se move, um processo que revela não ter a Dinamic, ainda, resolvido os seus problemas de atributos, algo porque tem sido criticada ao longo de todo este tempo. E se noutros jogos isso é quase imperceptível, aqui é tão notório que se torna irritante.

Alguma aventura e acção na primeira fase, com a passagem entre o capitão, Crispim e Golias a tornar-se necessária e conveniente. No fim desta secção de plataformas o habitual código para o outro lado. Tecle 270653 após carregar a segunda parte.

Corrida num estilo não longe de Freddy Hardest (também da Dinamic) é o que nos espera aqui. Mais uma vez utilizando os três heróis, tudo para salvar Sigrid. Ícones para recolher, os habituais obstáculos e prémios, eis o que há em «El Capitan Trueno». É divertido, vale bem o tempo empregue a explorá-lo, mas não consegue «agarrar» como o título da Toposoft já referido. Na base é mais um jogo de plataformas e acção tentando vencer ao usar um herói que merecia, de facto, melhor atenção por parte de quem o trouxe para os computadores.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): Alguma
Conselho: A comprar, apesar de tudo

SAMSUNG
Electronics

COMPUTADORES/MONITORES

QUALIDADE A BAIXO PREÇO

Descontos muito especiais para:

CARTÃO JOVEM e

CARTÃO ESTUDANTE

Game® informática

Loja 1 — Rua Elias Garcia, 362-D
C. C. Babilónia, loja 70
Tel. 492 14 31 — AMADORA

Loja 2 — Departamento Profissional
Rua D. Pedro IV, lote 134, loja C
(Junto aos Bombeiros)
QUELUZ

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO DISTRITO DE
LEIRIA

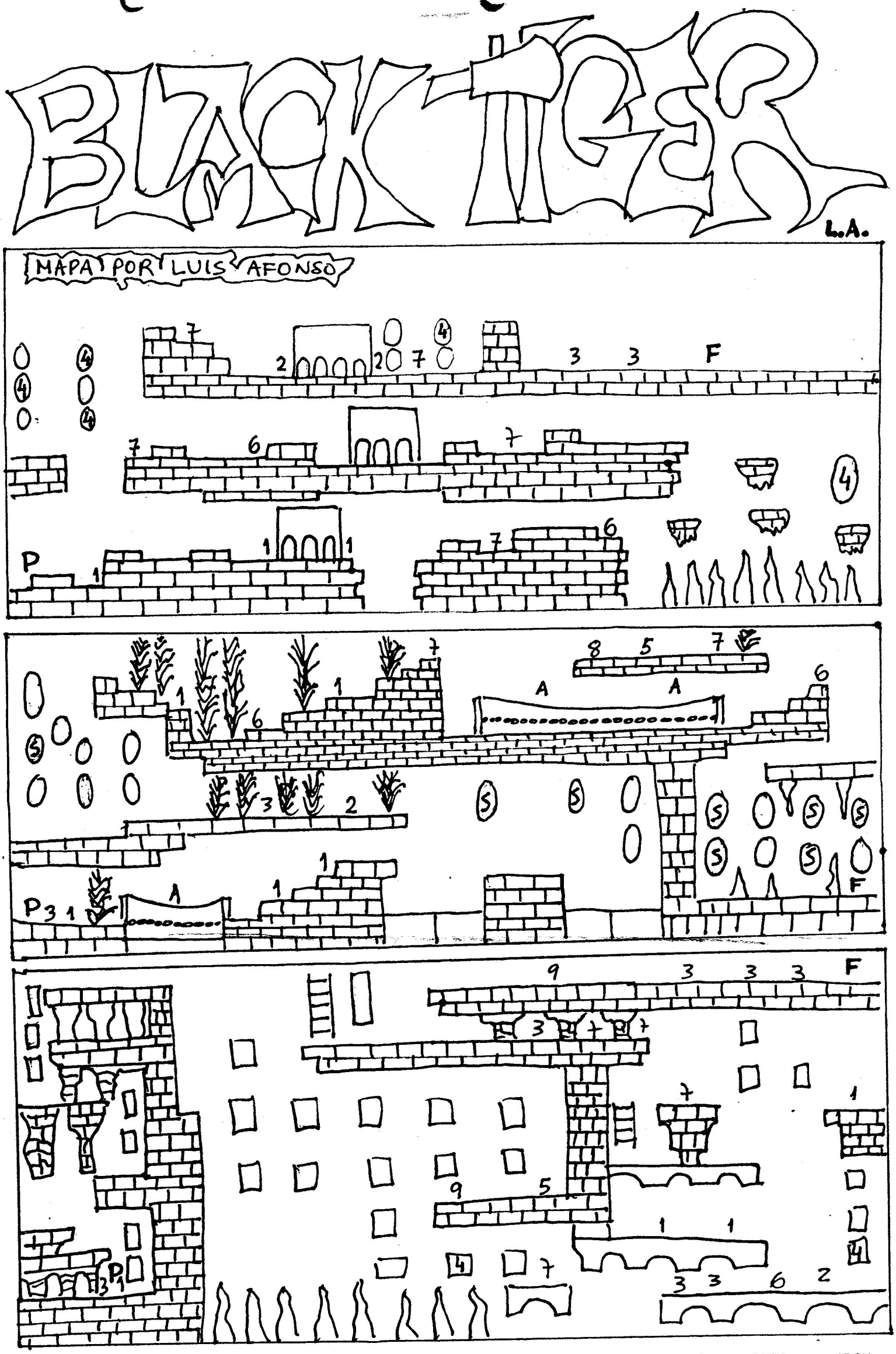
VS – INFORSANI, L.DA

SAMSUNG
COMPUTADORES

QUINTA DE SANTO ANTÓNIO – LOTE 58 – LOJA 3 • LEIRIA • ☎ 3 51 67

CAMPANHA DE VERÃO
DESCONTOS ESPECIAIS
- PROFISSÕES LIBERAIS
- PROFESSORES
- ESTUDANTES
- CARTÃO JOVEM

Pokes & Dicas



HOJE temos um tigre negro por aqui, em mapa, que ele ao vivo era capaz de ser perigoso. Acertaram: é mesmo *Black Tiger*. Posto à solta pelo leitor *Luís Miguel Araújo Afonso*, da Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, 12 — 2.º D.to, 2330 Entroncamento. Este leitor, que também assina *Softduck* (pato suave?) já é regular por estas páginas (por um ou outro nome), pelo que merece algum respeito. E é com base nisso mesmo que se aproveita este espaço inicial (que vocês querem é curto) para vos aborrecer respondendo a uma série de questões postas pelo Luís Afonso.

O programa para «Os Vossos Programas» deve andar cá por casa, jura-se (quase) que ainda recentemente passou um monstro por aqui com ele debaixo do braço. Vai toda a gente ficar com atenção e ver o que sucedeu. Prometido...

A solução errada é impossível de solucionar (confuso isto), razão por que agora se publica a correcta (*Ghostbusters*) enviada pelo Luís. Como é de calcular, por aqui não há tempo para verificar tudo o que chega (muito pouco, de facto...), pelo que se confia que quem escreve quer mesmo dizer o modo certo de fazer as coisas. São coisas que acontecem e que o espírito de equipa dos leitores acaba por solucionar. Obrigado.

Mais críticas, eis algo que nem sempre é fácil. Agora há também um espaço de 16 bits («muita-bom», dizem os «experts» na matéria) e há que ir devagar. De qualquer forma, algumas das críticas têm sido «repolhudas». O que não é nada mau, considerando que o pouco mas bom é melhor do que muito mas mau. E é sempre possível saber algo sobre alguns jogos espreitando o que o Nuno diz lá para o território dele. E pronto, chega de patatipatata, que o espaço é (olha, já não cabe)...

PS: Cabe pois. O Luís precisa urgentemente de «dicas» para *La Abadia del Crimen*, pelo que quem souber mais do que aquilo que por aqui se escreveu bem pode dizer «presente». Ele procura também o manual de *Carrier Command*, pelo que quem souber... Por aqui sabe-se que o manual é assim prò grande, pelo que se o quiseres vais ter de pagar muita fotocópia. Projecto *Stealth Fighter* existe unicamente em versão 48/128K, isto é, a mesma versão dá para os dois. E sabe-se porque se tem o original. De *Fighter Bomber* ainda se está à espera, com o necessário manual, claro, também obrigatório no *F-19*. Se os jogos te interessam (e manuais, até o de *Carrier Command*) contacta a Softmail, já diversas vezes aqui referida por razões mais do que óbvias. Em simuladores eles é que sabem. E o PS Já vai longo, vamos à carta e mapa do Luís.

Olá Joaquim Andrade:

Cá estou eu, o *Soft Duck*, a participar uma vez mais no meu querido suplemento de «Videojogos». A última carta que eu para aí enviei, que continha um programa em cassete feito por mim que até tinha o logotipo de «A Capital», parece que foi comida pelos bicharocos aí do «Poço», que agora já comem plástico (cassete!). Nela te dizia para apresentares mais críticas (eu não vejo nada), mas continua, pois eu continuo a gostar imenso da tua secção. Envio-te um mapa de um novíssimo jogo, tenho-o há uma semana, é o *Black Tiger*. Espero que não vá parar ao «come-papel». Queria também pedir-te que divulgasses o seguinte apelo:

Tenho um Spectrum + 3 e procuro malta que também tenha um para poder trocar jogos e utilitários. Tenho mais de 50 jogos em disco.

Caro Joaquim Andrade, como numa «A Capital» antiga vi uma errada solução de *Ghostbusters II*, aqui envio a minha correcta:

1.º NÍVEL — Aqui, um dos caça-fantasmas deve baixar até ao fundo do túnel para recolher uma amostra de lama, para poder depois ser analisada. Mas o túnel encontra-se infestado de fantasmas de toda a espécie: braços que surgem das paredes, cabeças que vomitam raios, etc. Preso à superfície com uma corda, o caça-fantasmas deve recolher três peças de um aparelho que nos permitirá depois recolher a nossa amostra. Para o fazer devemos, quando chegamos ao fim do túnel, baixar o aparelho (ele baixa sozinho em contacto com a lama) e enchê-lo de lama. Aqui devemos estar a usar o escudo. A escolha das armas obtém-se através da barra de espaços.

2.º NÍVEL — Nesta segunda fase a tua missão é levar os caça-fantasmas até ao Museu de Arte antes do fim do ano. Para isso há que proteger a Estátua da Liberdade dos ataques dos fantasmas que vão aparecendo. Os tiros que a bola de fogo que controlamos dispara provêem da lata de lama que possuímos e que pode ser reabastecida premindo a tecla de SPACE, libertando os nossos colegas que se encontram atrás da estátua. Podemos libertá-los logo ao princípio, pois ao contrário do que se pensa só acabamos o nível quando matarmos todos os inimigos. Os últimos são 5 enormes fantasmas.

3.º NÍVEL — Este é para mim o mais fácil. Aqui, já no Museu de Arte, onde se encontra Mr. Evil, que raptou o bebé de Sigourney, devemos em princípio fazer descer com cuidado todos os quatro personagens. Se algum deles morrer já não podemos acabar a missão. Depois de os fazer descer escolham Winston (premindo a barra de espaços até ele levantar o braço) e vão buscar o bebé (cheguem ao pé dele e teclem fogo uma só vez). Depois coloquem Winston com o bebé junto às caixas. Escolham depois Ray e matem o comparsa de Mr. Evil ou Vigo. Depois de este estar morto, Vigo sai do quadro e temos de pegar em Peter ou Egon e acertar-lhe com o raio até ele parar. Depois escolhemos o outro e fazemos cruzar os raios até ele perder a energia toda. Depois disto Ray fica dominado por Vigo e só o podemos matar com um dos possuidores do raio, Egon ou Peter. Com um destes temos de acertar em Ray e tentar conduzi-lo, através do raio, até ao quadro. Quando ele estiver contra o quadro, sob o efeito do raio, a sua energia começará a descer. E assim acaba este excelente jogo, não sem antes carregarem o quadro de felicitações.

Espero que isto permita a muitos acabar este maravilhoso jogo.

E já agora uma ajuda para *Os Intocáveis*, que é muito difícil de penetrar com «poke».

Teclar HUMPHREY BOGART nos «scores» e aparecerá no canto superior esquerdo «TEST MODE ACTIVITY». Quando estiverem a jogar carreguem em Q, W, E e saltarão para o próximo nível.

Queria ainda que publicasses mais este pedido: quero ajudas para *Abadia del Crimen* (o que fazer) e *Carrier Command* (manual). Procuro a versão 128 de *Project Stealth Fighter* e *Fighter Bomber*. Escrevam-me que eu troco por qualquer jogo.

Obrigado Joaquim Andrade e continua. Olha as críticas, quero ver mais, uma por semana não chega.

P-47 a voar aqui

Em mapa, ora pois, para que se saiba de onde aparecem os inimigos. Tudo enviado pelo *Sandor* e *Samuel Araújo*, de 12 e 11 anos, moradores na Rua do Amor Perfeito, lote 1, bloco O, 2.º esq., Massamá, 2745 Queluz (telefone 4380543). Carregadores, «dicas» e «pokes» completam a carta destes leitores e, por curioso que pareça, também o espaço de hoje. Antes de fechar a indicação de que este duo procura o jogo *Dragonninja*. Alguém tem?

PARIS-DAKAR

	1.ª etapa	2.ª etapa	3.ª etapa
1 —	AADC	AFCI	ACFJ
2 —	AAFC	AFEB	ADCJ
3 —	AFAC	ACAF	ADEI
4 —	AAFG	AFDI	ADDA
5 —	AACH	AFAF	ACDJ
6 —	AAEF	AFCF	ADCH
7 —	AFAA	ACAC	ADFJ
8 —	AADD	AVAI	ACEF
9 —	AADI	ABBB	ABBE
10 —	AAEA	AFEH	ADCE
11 —	AAEC	ABFB	ADFD
12 —	BAFA	CAKH	ABJ2

ATROG

2.ª parte — 4287
3.ª parte — 8046

SILENT SHADOW

2.º Nível — Holland
3.º Nível — 42319
4.º Nível — PB100

TOID ACID GAME

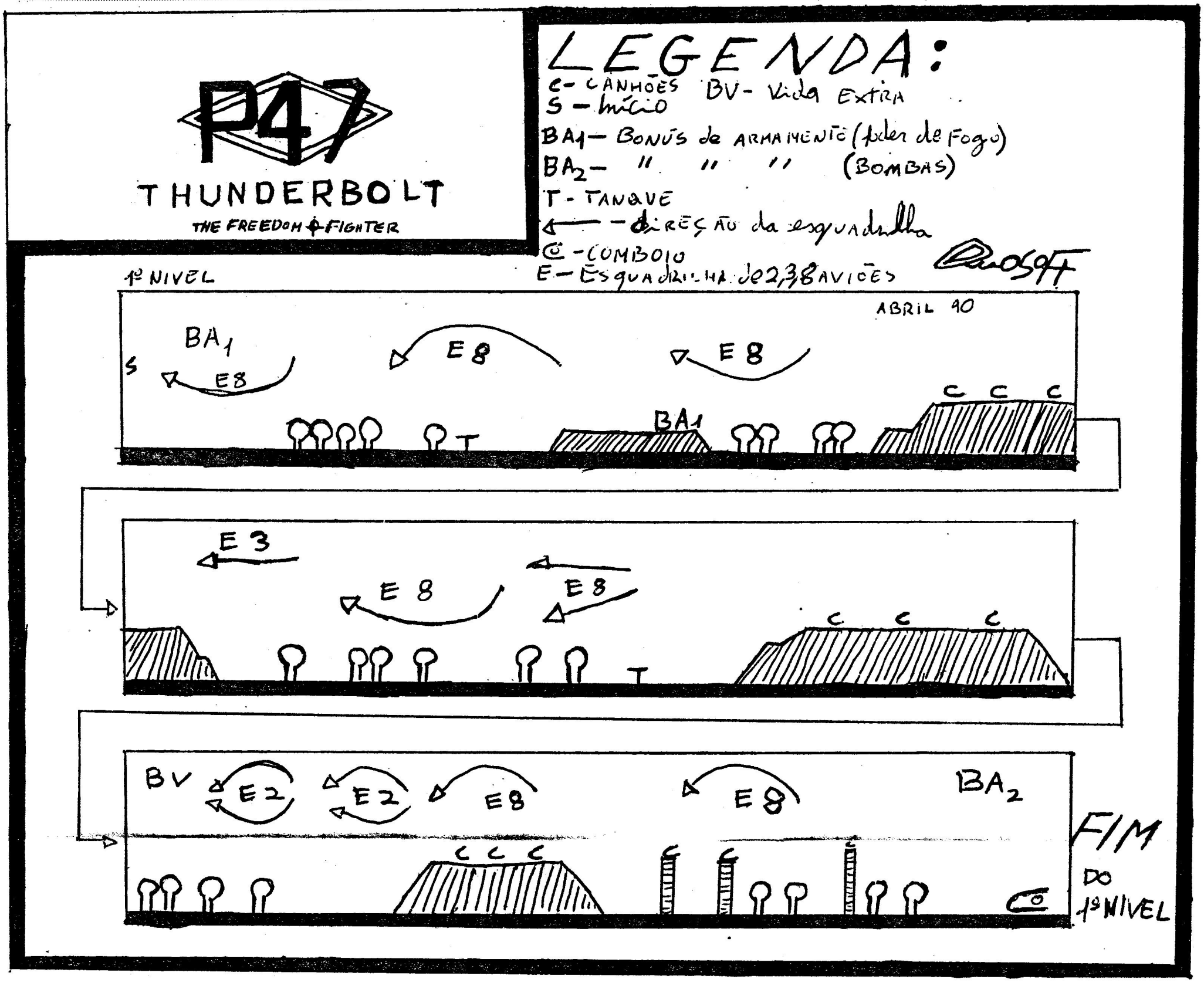
2.º Nível — 517
3.º Nível — 124
4.º Nível — 500

REPTOMANIA

2.º Nível — ASP
3.º Nível — CROCODILE
4.º Nível — EARTHWORM
5.º Nível — SEA SNAKE
6.º Nível — ANEMONE

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



(Continuação da página anterior)

7.º Nível — BASILIK
8.º Nível — LEPAHLO POD
9.º Nível — ANNELID
10.º Nível — LEVIATHAN
11.º Nível — OLPHIDIAN
12.º Nível — KING COBRA

AGENT X 2

2.ª parte — Here come ol' flat top
3.ª parte — There's no escaping it

BOMBSCARE

Códigos para os teletransportadores: Zepha, Quart, Delta, Niltro, Ytron, Xylen, Cript.

CRAZY CARS 2

Como proceder para passar as etapas:

1.ª etapa — 1.º cruzamento — Esquerda
2.º cruzamento — Direita
3.º cruzamento — Esquerda
4.º cruzamento — Esquerda

2.ª etapa — 1.º cruzamento — Esquerda
2.º cruzamento — Esquerda
3.º cruzamento — Direita
4.º cruzamento — Direita
5.º cruzamento — Esquerda
6.º cruzamento — Esquerda

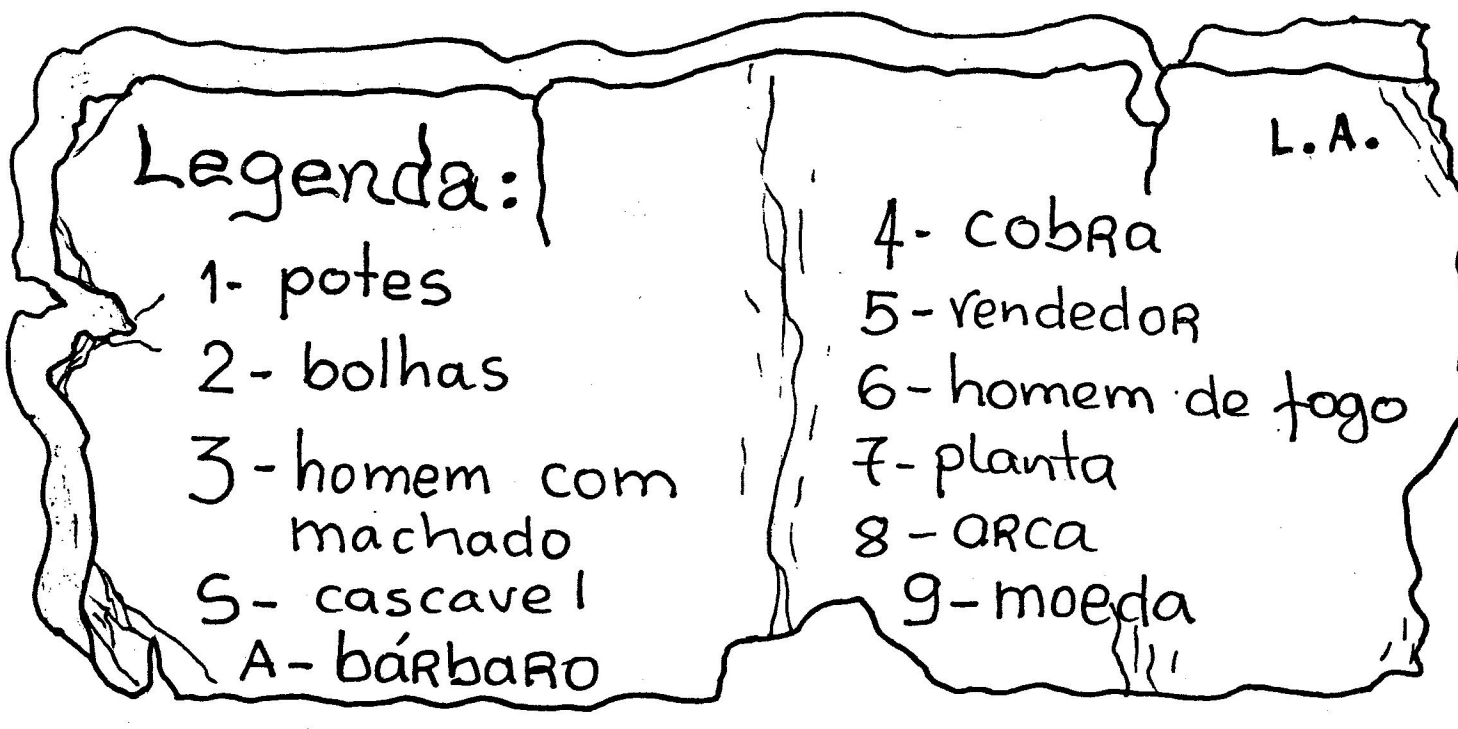
AFTEROIDS — Para imunidade teclar "L", "I", "E", "S".

HYSTERIA — Redefinir «cheats» para vidas infinitas.

GARFIELD — Para o sono baixar a zero ir até à mesa de John e fazer o movimento que se faz para pegar os objectos e fazer isso na chávena de café.

GHOSTBUSTERS — Escrevam CODEBUSTERS no nome e usem a conta n.º 00166605 e comeÇarão o jogo com $8500.

RAINBOW ISLANDS — Para obter muitos pontos: na situação de «goal in» fazer uma ponte de arco-íris até sair do ecrã completamente. Se não conseguir à primeira tente outra vez.



E agora os «pokes» e os carregadores:

SILKWORK — POKE 47894,0 (imunidade)

GOTHIK — Energia infinita — POKE 41227,0: POKE 43930,0: POKE 42112,0. Raios infinitos — POKE 41967,167. Bolas de fogo infinitas — POKE 41992, 167. Jogo sem inimigos — POKE 43602,201

STRIDER

```
10 POKE 23624, SIN PI: POKE 23693, SIN
PI: CLEAR 24 999: LET L = PEEK
23631+ 256 × PEEK 23632: LET
K = PEEK L: POKE L, 111
20 LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE:
POKE 25331,1: RANDOMIZE USR
25300: LOAD "" CODE: POKE L, K:
POKE 39952,2: RANDOMIZE USR 25300
```

CASANOVA

```
10 POKE VAL "23693", NOT PI: CLEAR
VAL "24699"
20 LOAD ""SCREEN$: POKE VAL "22518"
VAL "201"
30 RANDOMIZE USR VAL "22505": POKE
VAL "49729" VAL "24"
40 POKE VAL "53153", VAL "54": POKE
VAL "53 155", NOT PI
50 POKE VAL "53177", NOT PI
60 RANDOMIZE USR VAL "24700"
```

RETURN OF JEDI — POKE 52140,0

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE — POKE 43076,0 (vidas infinitas)

ACROJET — POKE 25148,0

BASIL THE GREAT DETECTIVE MOUSE — POKE 41296,0

AFTER THE WAR — POKE 48950,0 (vidas inifinitas para 1.ª parte); POKE 49001,0 (vidas infinitas para a 2.ª parte); POKE 56056,0: POKE 56060,201 (energia infinita)

E assim finalizamos esta 2.ª carta. Esperamos que gostem, pois a Duosoft teve bastante trabalho a realizá-la. Enviamo-la um pouco mais tarde do que o prometido mas não o pudemos fazer antes.

Voltaremos a escrever em breve.

E, agora para finalizar, o mapa do 1.º nível do jogo *P-47 Thunderbolt*, que nos deu muito trabalho a fazer porque não tem (ou pelo menos não descobrimos) a tecla de «pause».